

BAB I

PEDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi komunikasi sekarang ini merambah ke mana-mana. Pemakaian teknologi yang satu ini memang sangat berarti bagi kehidupan manusia. Segala peralatan yang ada sekarang ini hampir seluruhnya menggunakan komponen komputer. Dari peralatan rumah tangga, peralatan perkantoran, pabrik-pabrik dan sebagainya. Dengan komputer dapat menghitung dengan cepat dengan komputer anda juga bisa menyimpan data dan informasi yang lebih banyak dari sebuah kamar. Komputer dapat mengendalikan mesin-mesin, menerbangkan pesawat, menjalankan mesin-mesin, dan lain-lain.¹

Masa remaja merupakan masa yang menunjukkan dengan jelas sifat transisi atau peralihan, karena masa remaja belum memperoleh status dewasa dan tidak lagi memiliki status anak-anak. Masa remaja merupakan masa transisi sebab pada saat itu seseorang telah meninggalkan masa kanak-kanak namun ia juga belum memasuki masa dewasa. Disamping masa transisi remaja juga memiliki perubahan yang mencakup kematangan mental, emosional, sosial dan fisik.²

Kalangan remaja yang menjadi hiperaktif di *social media* ini juga

¹Glorier International, *Oxford Ensiklopedi* (Jakarta: Widyadara, 2001), h. 112.

²Atkinson Rita L, *Pengantar Psikologi. Terj. Nurjannah dan Rukmini Judul Asli Introduction to Psychology* (Jakarta: Erlangga, 2017), h. 135.

sering memposting kegiatan sehari-hari mereka yang seakan menggambarkan gaya hidup mereka yang mencoba mengikuti perkembangan zaman. Namun apa yang mereka posting di *social media* tidak selalu menggambarkan keadaan kehidupan sosial mereka yang sebenarnya.

Social media merupakan salah satu fenomena yang muncul seiring berkembangnya teknologi dan inovasi di internet. Selain sebagai media baru dalam berinteraksi dan bersosialisasi, *social media* juga memiliki pengaruh yang luar biasa terhadap berbagai aspek, seperti *jurnalisme*, *public relations*, dan pemasaran.³ *Social media* mengajak siapa saja yang tertarik untuk berpartisipasi dengan memberi feedback secara terbuka memberikan komentar, serta membagi informasi dalam waktu yang cepat dan tak terbatas.

Kalangan remaja yang mempunyai *social media* biasanya memposting tentang kegiatan pribadinya, curhatannya, serta foto-foto bersama teman. Dalam *social media* siapapun dapat dengan bebas berkomentar serta menyalurkan pendapatnya tanpa rasa khawatir. Hal ini dikarenakan dalam internet khususnya *social media* sangat mudah memalsukan jati diri atau melakukan kejahatan. Padahal dalam perkembangannya di sekolah, remaja berusaha mencari identitasnya dengan bergaul bersama teman sebayanya. Namun saat ini seringkali remaja beranggapan bahwa semakin aktif dirinya di sosial media maka mereka akan semakin dianggap gaul. Sedangkan remaja yang tidak mempunyai *social media* biasanya dianggap kuno atau ketinggalan zaman dan kurang bergaul.

³Rulli Nasrullah, "Media sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sositologi," Bandung: Simbiosis Rekatama Media 2016 (2015): h. 1.

Sekarang ini sedang trend *Smartphone* dengan sistem Android atau *iOS Apple* yang fungsinya setara bahkan melebihi sebuah komputer. *Smartphone* dengan semua teknologinya telah menjadi media baru yang menggantikan komputer, sebab media ini bersifat mobile dan fleksibel, sehingga mudah dan gampang dibawa ke mana-mana. Dengan menggunakan media *Smartphone*, dapat bermain *game* atau yang biasa disebut dengan *Mobile Games*. Dalam *Mobile Games* banyak ditemukan jenis permainan seperti *Strike, Winning Eleven, Street balls, Basket Balls* dan lain-lain.

Adapun *Mobile Games* yang sedang trend dan banyak digandrungi para remaja khususnya pada saat ini adalah *PUBG, Mobile Legend, Free Fire* dan sebagainya. *Games* ini bagaikan candu yang membuat mabuk para pemainnya, sehingga sering lupa waktu, bahkan membahayakan diri sendiri dan orang lain. Beberapa kasus tentang dampak dari bermain *Mobile Games* ini di antaranya pernah ada anak yang lupa makan berhari-hari, stress hingga gila, bunuh diri, dan membunuh.⁴

Game online kini sangat digandrungi masyarakat khususnya kaum remaja. Namun sayangnya, permainan tersebut jika tidak mampu dikontrol maka akan mempengaruhi perilaku bahkan kehidupan sosial mereka. Dosen Psikolog Fakultas Kedokteran Universitas Malikussaleh, Rahmia Dewi mengatakan, kecanduan bermain *game online* merupakan suatu perilaku yang dilakukan ketika *gamer* (pemain) mulai mengalami kepuasan, maka mereka

⁴Fakta ini bisa dibaca pada berbagai portal berita online, dengan mengetikkan kata kunci seperti dampak *PUBG*, kecanduan *game online*, dan sejenisnya. Hampir tiap minggu ada berita baru tentang dampak *mobile games* seperti ini.

akan terus mengulangnya sehingga mempengaruhi psikologisnya.

Kecanduan game online tidak jauh berbeda dengan kecanduan narkoba, karena dampaknya, mereka yang sudah mulai kecanduan akan menarik diri dari sosialnya bahkan mereka cenderung kerap menyendiri. Tentu sangat disayangkan bagi anak-anak remaja yang masih sekolah. Seharusnya mereka lebih fokus untuk belajar, ketika kecanduan *game* tersebut mereka pulang ke rumah langsung bermain game menggunakan *Smartphone* bahkan juga ada yang rela bolos sekolah hanya untuk bermain *game*.

Sementara itu, Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) bakal menetapkan kecanduan bermain *game* sebagai salah satu gangguan mental. Berdasarkan dokumen klasifikasi penyakit internasional ke-11 (*Internatioal Classified Disease/ICD*) yang dikeluarkan WHO, gangguan ini dinamai *gaming disorder*. *Gaming disorder* oleh WHO digambarkan sebagai perilaku bermain *game* dengan gigih dan berulang, sehingga menyampingkan kepentingan hidup lainnya.⁵

Melihatnya banyaknya dampak dari *mobile games* tersebut, maka beberapa negara seperti India dan China melarang para siswa dan siswinya bermain *mobile games*. Bahkan Ulama Aceh sempat mengeluarkan fatwa haram terhadap *mobile games* yang bersifat perang-perangan, seperti *Mobile Legend* dan *PUBG*. Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh mengeluarkan fatwa haram memainkan *Player Unknown Battle Ground* atau

⁵“Psikolog: Kecanduan Game Online Berpengaruh pada Perilaku Remaja,” diakses 30 Januari 2021, <https://www.ajnn.net/news/psikolog-kecanduan-game-online-berpengaruh-pada-perilaku-remaja/index.html>.

PUBG dan permainan *game online* perang-perangan lain. Wakil Ketua MPU Aceh, Tgk Faisal Ali di Banda Aceh, Rabu, 19 Juni 2019, mengatakan, fatwa tersebut dikeluarkan karena permainan daring tersebut menimbulkan dampak negatif.

Selain PUBG dan Mobile Legenda, game perang lain yang cukup populer antara lain *Free Fire, Mobile Legends, Lords Mobile: Battle of Empire, Clash of Kings, Rise of Kingdoms, Lineage 2 Revolution, Ragnarok M: Eternal Love, Crisis Action, Modern Combat 5: Blackout, Call of Duty: Heroes, Blitz Brigade, Point Blank Mobile, dan FinalShot*.

Terkait permainan daring sejenisnya, ia menyebutkan berdasarkan keterangan ahli, banyak anak permainan sejenis PUBG tersebut. Jadi, MPU Aceh memutuskan fatwa haram PUBG dan sejenisnya. Faisal Ali menambahkan permainan PUBG dan perang-perangan sejenisnya menciptakan perilaku yang aneh-aneh. Perilaku ini mengubah akhlak yang memainkannya. Selain perilaku aneh-aneh, yang memainkan permainan tersebut perilakunya menjadi brutal dan beringas, sehingga bisa mengganggu dan meresahkan orang lain.⁶

Berdasarkan hasil pengamatan awal, *Mobile Games* sendiri kebanyakan dimainkan anak-anak remaja. Mereka sangat menikmati permainan *Mobile Games* tersebut tanpa mengenal waktu, kadang-kadang mengganggu aktivitas lainnya. Salah satunya ialah aktivitas mereka dalam pendidikan agama.

⁶“Ulama Aceh Haramkan PUBG dan Game Online Perang-Perangan - Tekno Tempo.co,” diakses 30 Januari 2021, <https://tekno.tempo.co/read/1217123/ulama-aceh-haramkan-pubg-dan-game-online-perang-perangan>.

Pendidikan agama, seperti mengerjakan shalat, berkata jujur, hormat kepada orangtua dan sebagainya. Dalam hal ini, peran orangtua dalam mengawasi dan membimbing anak-anaknya sangat diperlukan, sebagaimana firman Allah swt dalam surah at-Tahrim ayat 6:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ (6)

Ayat tersebut menegaskan agar para orangtua memelihara diri dan keluarga mereka khususnya anak-anak mereka dari hal-hal yang menjerumuskan mereka ke dalam kebinasaan, seperti terlibat narkoba, termasuk bermain *Mobile Games* tanpa mengenal batas dan waktu. Apalagi sekarang ini *Mobile Games* mempunyai semacam wadah atau liga sebagai ajang perlombaan berhadiah.

Berdasarkan pengamatan awal yang penulis lakukan terhadap para remaja di Desa Jelapat I Kecamatan Tamban, mereka yang bermain *social media* dan *mobile games* secara berkelompok kadang terdengar teriak-teriak, berkata kasar, membentak dan sebagainya, dan sebagai ekspresi dari apa yang mereka rasakan dalam permainan tersebut. Selain itu sebagian mereka juga ada yang tidak menghiraukan waktu shalat, seperti pada waktu shalat Ashar masih ada yang bermain *mobile games*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah seorang anak remaja yang sering aktif menggunakan sosial dan bermain *mobile games*, mengatakan bahwa kadang ia tidak pamit kepada orangtuanya sebelum bergabung teman-temannya untuk bermain *mobile games*. Kadang juga berbohong tentang

tujuannya keluar rumah, seperti mengatakan untuk belajar bersama di rumah teman, padahal hanya bermain *mobile games*.

Sedangkan disisi lain banyak juga remaja remaja yang ada di Desa yang Memposting Foto-Foto yang menunjukkan aurat mereka itu bisa di lihat di akun Fb mereka,Instagram dan Tiktok.

Hal ini mengindikasikan bahwa *social media* dan *mobile games* mempengaruhi terhadap perilaku keagamaan anak (pendidikan agama), seperti tidak jujur terhadap orangtua, membuka Aurat, tidak menghiraukan waktu shalat, dan bahkan mungkin (menurut asumsi penulis) dalam permainan disertai dengan perjudian (taruhan), atau sambil membuka situs-situs terlarang, seperti situs pornografi. Dengan demikian, penulis berasumsi bahwa *mobile games* dan *social media* ini sangat berpengaruh terhadap perilaku keagamaan.

Melihat fenomena tersebut, penulis tertarik untuk meneliti sejauh mana pengaruh *social media* dan *mobile games* terhadap perilaku keagamaan, yang hasilnya akan dituangkan dalam sebuah Tesis dengan judul: **Dampak Social Media Dan Mobile Games Pada Perilaku Keagamaan Di Desa Jelapat I Kecamatan Tamban Kabupaten Barito Kuala.**

B. Fokus Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, maka penulis merumuskan masalah penelitian ini dalam bentuk fokus umum (*general focus*) yaitu tentang bagaimana dampak *social media* dan *mobile games* pada perilaku keagamaan di desa Jelapat I Kecamatan Tamban Kabupaten Barito Kuala.

Bertolak dari fokus umum ini kemudian dirinci kembali dalam beberapa fokus khusus (*specific focus*) yang dirumuskan dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana dampak *social media* pada perilaku keagamaan di Desa Jelapat I Kecamatan Tamban Kabupaten Barito Kuala?
2. Bagaimana dampak *mobile games* pada perilaku keagamaan di Desa Jelapat I Kecamatan Tamban Kabupaten Barito Kuala?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang diajukan, maka tujuandalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menjelaskan tentang dampak *social media* pada perilaku keagamaan di Desa Jelapat I Kecamatan Tamban Kabupaten Barito Kuala.
2. Untuk menjelaskan tentang dampak *mobile games* pada perilaku keagamaan di Desa Jelapat I Kecamatan Tamban Kabupaten Barito Kuala.

D. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi secara teoritis dan praktis bagi pengembangan dunia pendidikan, khususnya dalam hal pembinaan akhlak dan perilaku remaja antara lain sebagai berikut:

1. Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih sumbangan pemikiran dalamaspek teoritik dan pengembangan khazanah ilmu

dengan harapan menambah referensi ilmu pengetahuan dalam konteks memperkaya teori-teori ilmu sosial keagamaan, dan khususnya kajian-kajian mengenai perkembangan *social media* dan *game online* serta pengaruhnya terhadap perilaku keagamaan remaja dalam implementasi nilai-nilai pendidikan Islam yang lebih baik terhadap perilaku remaja.

2. Praktis

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai bahan acuan dan masukan dalam upaya pendidikan dan pengawasan terhadap remaja dalam *social media* dan *mobile games*, sehingga bermanfaat:

- a. Bagi remaja sebagai masukan tentang dampak negatif dari *social media* dan kecanduan bermain *mobile games*.
- b. Bagi guru sebagai informasi tentang upaya mengantisipasi dampak *social media* dan *mobile games* terhadap perilaku remaja dalam nilai-nilai pendidikan Islam.
- c. Bagi sekolah sebagai acuan dalam membuat kebijakan, misalnya melarang siswa membawa HP ke sekolah.
- d. Bagi MUI Kabupaten dalam mengeluarkan fatwa tentang hukum bermain suatu jenis *mobile games*.

E. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah yang ada dalam judul tersebut, maka perlu penulis tegaskan beberapa istilah sebagai berikut:

1. Definisi Dampak

Dampak berarti daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau

benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan.⁷ Pengaruh yang penulis maksudkan adalah efek atau akibat langsung yang ditimbulkan oleh *social media* dan *mobile games* terhadap sikap dan perilaku remaja, terutama hal-hal yang menyangkut pendidikan agama.

2. *Social media*

Social media adalah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual.⁸ Jadi *Social media* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah Facebook, WhatsApp, You Tube, dan Instagram.

3. *Mobile Games*

Mobile Games adalah aplikasi permainan pada Smartphone yang menggunakan sarana internet, di mana para pemain gamenya berada pada tempat yang berbeda, namun keduanya bermain bersama pada satu permainan karena keduanya dihubungkan oleh jaringan internet. Jadi yang dimaksud mobile games dalam penelitian ini bermain *game online* yang berbasis android yang digunakan oleh remaja di desa Jelapat I.

4. Perilaku Keagamaan.

Perilaku keagamaan adalah tingkah laku masyarakat yang berkaitan dengan perilaku terhadap Allah dan Rasulnya, perilaku terhadap diri sendiri, perilaku terhadap keluarga, perilaku terhadap tetangga, dan perilaku terhadap masyarakat.

⁷KBBI *Offline versi 1.2*, t.t.

⁸Nasrullah, "Media sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Siosioteknologi," h. 1.

F. Penelitian Terdahulu

Dari hasil penelusuran penulis terhadap mahasiswa yang pernah meneliti masalah pengaruh mobile games terhadap perilaku remaja, setidaknya terdapat 4 penelitian terdahulu, yaitu:

Jurnal yang ditulis oleh Adrafika Adlis, 2014. *Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Perilaku Mahasiswa Universitas Islam Riau Pekanbaru*. Jurnal, Jurusan Ilmu Komunikasi-Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh game online terhadap perilaku mahasiswa Universitas Islam Riau dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif, dimana populasi yang diambil yaitu para mahasiswa Universitas Islam Riau yang menyukai main games online. Untuk menentukan populasi peneliti menggunakan teknik *accidental sampling* dan teknik penyebaran kuesioner dengan wawancara dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai koefisien regresi pada penelitian ini adalah $Y = 140,11 + 0,6997 X$ dengan t hitung 6,212 lebih besar dibandingkan dengan t tabel 0,68304 dan tingkat signifikansi 0,700 lebih kecil dibandingkan dengan dari $\alpha = 0.05$, artinya hipotesis alternatif diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara Penggunaan *Game Online* terhadap Perilaku Mahasiswa Universitas Islam Riau Pekanbaru. Perilaku yang dipengaruhi adalah perilaku malas belajar dan cara berinteraksi.

Drajat Edy Kurniawan, 2017. *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas Pabri Yogyakarta*, Jurnal. Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Perilaku *Prokrastinasi* Akademik Pada Mahasiswa BK Semester II Angkatan Tahun 2016 Universitas PGRI Yogyakarta. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah Mahasiswa BK Semester II Angkatan Tahun 2016 Universitas PGRI Yogyakarta dengan sampel sebanyak 32 Mahasiswa. Teknik analisis data dalam penelitian menggunakan analisis regresi sederhana.

Hasil analisis regresi menunjukkan bahwa nilai signifikansi regression adalah sebesar 0,000. Mengacu pada kriteria hasil uji hipotesis maka nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Oleh karena hipotesis penelitian sudah teruji kebenarannya yaitu ada pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap perilaku *prokrastinasi* akademik pada Mahasiswa BK Semester II angkatan tahun 2016 Universitas PGRI Yogyakarta.

Heri Satria Setiawan, 2018. *Analisis Dampak Pengaruh Game Mobile Terhadap Aktifitas Pergaulan Siswa SDN Tanjung Barat 07 Jakarta*. Tesis, Program Studi Informatika Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Indraprasta PGRI. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk

menguji dampak pengaruh game mobile terhadap aktifitas pergaulan siswa SD Negeri 07 Tanjung Barat. Subyek penelitian ini adalah siswa SD yang terkategori memiliki tingkat suka main game mobile tinggi. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah angket pada siswa. Ada tiga dampak dari kecanduan game menurut WHO (World Health Organization) yakni menarik diri dari lingkungan, mudah kehilangan kendali, dan tidak peduli dengan kegiatan lain di sekitarnya. Namun Pilihan permainan yang tepat dan tidak mengandung unsur kekerasan, serat pemakaian yang tidak kecanduan diketahui bermanfaat meningkatkan kinerja otak.

Muhammad Zaki bin Ishak, 2008. *The Development Of A Mobile Arabic Educational Game*. Tesis, Universitas Kebangsaan Malaysia. Ini adalah penelitian pustaka yang mengkaji perkembangan mobile games dari Arab, yang berfungsi sebagai permainan edukasi.

Keempat penelitian di atas berbeda dengan penelitian yang penulis lakukan, yaitu dalam hal: Subjek dan objek penelitian, Lokasi penelitian dan Fokus masalah yang diteliti.

G. Sistematika Penulisan

Hasil penelitian ini disajikan dalam 6 (enam) bab, dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan merupakan kerangka dasar penelitian yang berisi uraian latar belakang masalah, fokus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, definisi operasional, sistematika penulisan, penelitian

terdahulu, dan kerangka berpikir.

Bab II Landasan teoritis, berisi tinjauan teoritis tentang pendidikan agama dan mobile games, serta pengaruhnya terhadap perilaku remaja. Berisi uraian tentang nilai-nilai Pendidikan Islam (Pengertian Nilai, Pengertian Pendidikan Islam, Jenis-jenis nilai dalam Pendidikan Islam, Fungsi nilai dalam Pendidikan Islam, Pendekatan dan Metode dalam Pendidikan Nilai dalam Pendidikan Islam), Remaja dan Perilaku Remaja (Pengertian Remaja, Perilaku Remaja, Teknologi Informatika dalam Era Globalisasi, Pengertian Teknologi Informatika, Perkembangan Teknologi Informatika, Game Online Sebagai Produk Kemajuan Teknologi Informatika), dan Dampak Game Mobile Terhadap Anak Terhadap Perilaku Remaja.

Bab III Metode penelitian, memuat jenis dan pendekatan penelitian, populasi dan sampel, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, pengecekan keabsahan data, serta analisis data.

Bab IV Paparan data penelitian, memuat gambaran umum lokasi penelitian, yaitu Desa Jelapat I Kecamatan Tamban, dan paparan data dan analisis data yang memuat dampak sosial media dan *mobile games* terhadap perilaku keagamaan di Desa Jelapat I Kecamatan Tamban Kabupaten Barito Kuala

Bab V Penutup yaitu berisi kesimpulan dan saran-saran.